juego, este reloj empezará a retroceder desde 4:00. Para que cuente una puntuacion, la pelota tiene que entrar en la canasta antes de que termine el juego en el 0:00.

Para empezar el juego con una pelota de salto (después de ajustar el Programador de Dificultad), presione el Pulsador de Inicio del Juego (RESET) en su Consola. Al soltarse el Pulsador, la pelota será lanzada hacia arriba. Cuando baje, el juego habrá empezado.

Cuando se marque un gol, el jugador que lo ha marcado se situara en el centro del campo, en posición de defensa. Su adversario sera situado debajo de la canasta para recibir la pelota y hacer sus jugadas ofensivas.

Las líneas debajo de cada canasta son las lineas de fondo del campo. Un jugador de defensa puede cruzar ambas lineas de fondo. Un jugador ofensivo no puede driblar la pelota por la línea de fondo de su adversario. Esta caracteristica impide toda tactica para prolongar el tiempo de espera.

JUEGO 1 — Juego de dos personas
En esta version, Vd. esta compitiendo contra su adversario.

Para hacer que su juego sea más interesante, intente jugar dos tiempos de 4:00, cambiando de controles en descanso, una persona.

JUEGO 2 — Juego de una persona
Utilizando el control derecho, Vd. está jugando contra la computadora. . . y nuestra computadora contra la computadora. . . y nuestra computadora está programada para aumentar su habilidad. Cuanto más igual sea la puntuación, mejor será su defensa y más jugadas ofensivas hará. Trate de no permitir que la computadora consiga una ventaja de más de 8 puntos, porque después de que le haya dejado igualar la puntuación, su defensa mejorara mucho más.

Sugerencia: Primero lleve el programador de Dificultad en la posicion "A" y el derecho en la "B". Si puede ganarle a la computadora con 6 u 8 puntos, podrá considerarse como un jugador hábil. Luego lleve el programador de Dificultad izquierdo a la posición "B". Si puede ganarle a la computadora con más de 4 puntos, podrá considerarse un jugador muy bueno.

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

 A Warner Communications Company

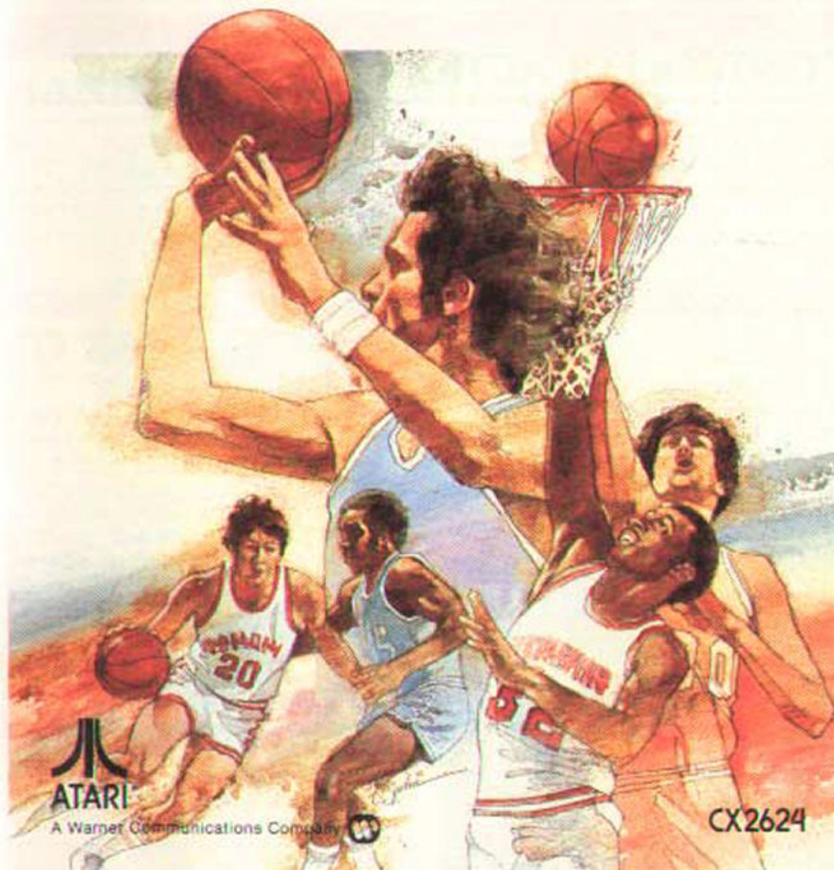
Printed in U.S.A.

C016973-24-REV. 1

1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

2 VIDEO GAMES / JEUX VIDEO / TELE-SPIELE / VIDEO GIOCHI / JUEGO VIDEO

BASKETBALL





Use your Joystick Controllers with this Game Program™. Be sure the Controllers are firmly connected to your Video Computer System™. See your Owner's Manual for details. Hold the Controllers with the red button to your upper left towards the television screen. To play against the computer, use the right hand controller.

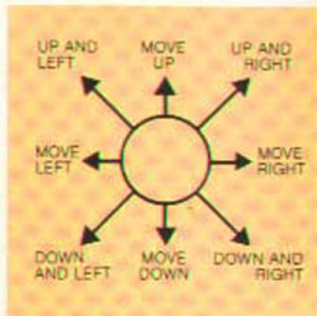
NOTE: To prolong the life of your Atari Video Computer System and protect the electronic components, the Console unit should be OFF when inserting or removing a Game Program.

CONTROLLER ACTION

Moving your Joystick Controller according to the diagram will move your player around the court.

The player with the ball will dribble automatically and will always face the goal. The defending player will always face the ball.

To shoot, depress the red controller button. Your player will stop dribbling and will hold the ball, waving it back and forth over his head (as shown in the diagram). When the controller button is released, the player will shoot. If the shot is made when the ball is over the player's head, it will be a long, high arching shot. If the shot is made when the ball is held low in front, it will be a short easy shot. The shot will always go towards the goal.





To defend against your opponent's shot, place yourself between the ball and the goal. When the shooter releases the ball, depress your red controller button. Your player will jump and you can block the shot and recover the ball. You can only block a shot when the ball is in its "upward" arc: there is no "goaltending" in this game.

To steal the ball, put the player's feet even with your opponent's feet. When the ball leaves your opponent's hand during the dribble, take the ball and race towards your own basket. Stealing the ball comes much easier with practice and will become an integral part of your defense strategy.

HANDICAP Difficulty Switches

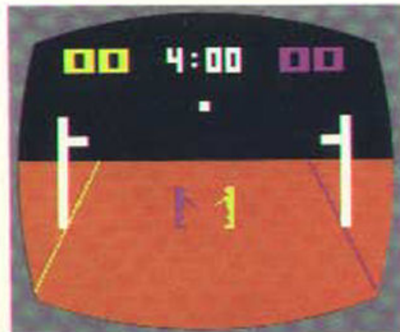
When the Difficulty Switch on your console unit is in the **B** position, your player can move from goal to goal much more quickly than the **A** position. Thus a beginning player, using the **B** position, will be able to defend more easily and will be able to "outrun" his opponent.

TO BEGIN PLAY

Visualize that you are sitting at center court about six rows back. The bottom of the playfield is the near side of the court. The goals are in the center of the two endlines. The top of the court is the side farthest from you.

As shown in the above diagram, the two players are standing at center court, waiting for the "jump ball" to begin the game.

The left or green player's score is shown at the top left of the playfield; the right or lavendar player's score is shown at the top right. Between the two scores is a time clock. When the game begins, this clock will begin counting backwards from **4:00.** For any score to count, it must go through the basket before the game ends at **0:00.**



To start the game with a jump ball (after setting your Difficulty Switch), depress the Game Reset switch on your Console unit. When the switch is released the ball will be thrown straight up. When the ball comes down the game is underway.

When a basket is made, the player making the basket is reset to center court to defense. His opponent will be reset under the basket to receive the ball and make his offensive moves.

The line under each basket are the court endlines. A defensive player can cross over either endline. An offensive player cannot dribble the ball over the endline nearest to his offensive goal. This feature stops any "stall" tactics.

GAME 1 Two-player Game
In this version, you are against your opponent. To make your game more interesting, try playing two 4:00 halves, changing controllers at halftime.

GAME 2 One-player Game
Using the right hand controller, it's you against the computer... and our computer is programmed to increase your playing skill. The closer the score, the better his defense and he will make more offensive moves. Try not to let the computer get more than an 8-point lead, because after he has let you close the score, his defense will tighten much sooner.

Suggestion: At first place the left Difficulty Switch in the **A** position and the right Difficulty Switch in the **B** position. If you can beat the computer 6 to 8-points, consider yourself a skillful player. Then move the left Difficulty Switch to the **B** position. If you can beat the the computer by more than 4-points, you are a superior player.

Printed in U.S.A.

2 JEUX VIDEO

BASKETBALL

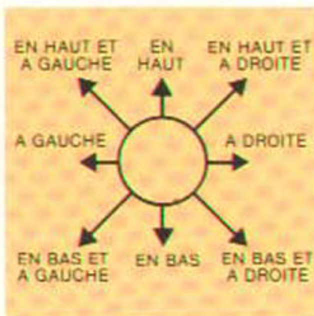


Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à manettes. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Si vous jouez avec l'ordinateur, utiliser la commande dans la prise "LEFT". Assurez vous que les commandes sont bien enfoncées dans leur prise. Pour plus de détails reportez vous au mode d'emploi de l'appareil.

N.B.: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.

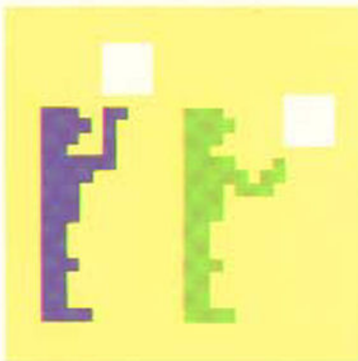
UTILISATION DES COMMANDES

Actionnez le levier de commande conformément au diagramme pour déplacer le joueur autour du terrain.



Le joueur qui tient le ballon dribble automatiquement et fait face au but. Le joueur à la défense se tient toujours face au ballon.

Pour lancer, appuyez sur le bouton rouge de la commande. Votre joueur cesse alors de dribbler et envoie des petits coups au ballon au-dessus et en avant de sa tête (voir le dessin). Quand le bouton de la commande est revenu en place, le joueur lance le ballon. Si le lancer est amorcé lorsque le ballon était au-dessus de la tête du joueur, le ballon suit une longue trajectoire en arc de cercle. Si le lancer est amorcé quand le ballon était devant le joueur, il est court et facile. Le lancer est toujours orienté vers le panier.



Si vous êtes à la défense, placez-vous entre le ballon et le panier. Quand l'attaquant lâche le ballon, appuyez sur le bouton rouge de la commande. Votre joueur saute pour parer le lancer et attraper le ballon. Vous ne pouvez parer un lancer que lorsque le ballon est en l'air.

Pour dérober le ballon, placez les pieds de votre joueur au niveau de ceux de son adversaire. Dès que le ballon quitte les mains de l'adversaire lors d'un dribble attrapez-le et courez vers le panier. Ces actions deviendront plus faciles avec de l'entrainement et s'intégreront à votre stratégie de défense.

HANDICAP sélecteur de difficulté

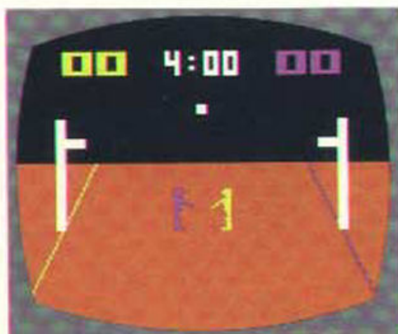
Lorsque le sélecteur est en position B, votre joueur peut se déplacer d'un but à l'autre beaucoup plus rapidement qu'en position A. Un débutant qui utilise la position B se défend mieux et peut distancer son adversaire.

DEBUT DU JEU

Imaginez que vous êtes assis devant le terrain central, vers la sixième rangée. La partie inférieure du terrain est donc tout près de vous. Les paniers se trouvent au milieu des deux lignes de but. La partie supérieure du terrain est la plus éloignée de vous.

Sur le diagramme, les deux joueurs se tiennent au centre du terrain, prêts à jouer.

Le score du joueur de gauche (en vert) apparaît à l'extrême-gauche en haut de l'écran. Celui du joueur de droite (en bleu) tout en haut à droite. Le chronomètre apparaît entre les deux scores. Lorsque le jeu commence, vous disposez de quatre minutes. Le chronomètre



amorce son compte à rebours à 4:00. On ne marque un point que si le ballon traverse le panier avant que le chronomètre ne marque 0:00.

Pour continuer le jeu, appuyez sur le bouton de remise à jeu, GAME RESET, après avoir réglé le commutateur de difficulté. Dès que vous relâchez le bouton, le ballon est envoyé en l'air. Il redescent. La partie continue. Le joueur qui a marqué un but revient au centre, à la défense. Son adversaire se replace sous le panier pour recevoir le ballon et amorcer son attaque. Sous chacun des paniers, on aperçoit la ligne des buts.

Le joueur à la défense peut traverser ces lignes. Le joueur à l'attaque ne peut pas dribbler par-dessus la ligne des buts voisine du panier qu'il vise; ceci pour éviter toute immobilisation du ballon.

JEU I - partie à deux joueurs. Vous avez un adversaire. Jouez deux demi-parties de quatre minutes chacune en changeant de commandes pendant les mi-temps.

JEU II - partie à un seul joueur. A l'aide de la commande RIGHT vous vous opposez à l'ordinateur, qui est programmé pour accroître votre habileté. Plus la partie sera serrée, plus sa défense sera efficace et son attaque agressive. Essayez de ne pas le laisser prendre plus de huit points d'avance sur vous, parce qu'une fois qu'il vous aura laissé terminer le score, sa défense se resserera davantage.

Exemple: Mettez le commutateur de difficulté de gauche en position A, et celui de droite en B. Si vous parvenez à battre l'ordinateur par 6 à 8, considérez-vous comme un joueur habile. Mettez ensuite le commutateur d'épreuve de gauche en position B. Si vous parveniez alors à battre l'ordinateur avec une marge de plus de 4 points, vous êtes génial.

Printed in U.S.A.

2 TELE·SPIELE

BASKETBALL

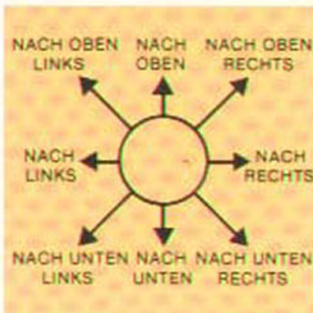


Für dieses Spielprogramm die Steuerknüppel-Regler verwenden. Die Regler müssen fest mit dem Video-Computer-System™ verbunden sein. Siehe unser Handbuch für Besitzer für weitere Einzelheiten. Regler so halten, daß der rote Knopf nach oben links in Richtung Fernsehschirm zeigt. In Spielen gegen den Computer rechten Regler benutzen.

ANMERKUNG: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogrammes die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® Video-Computer-Systems bei.

BETÄTIGUNG DER REGLER

Durch Bewegen des Steuerknüppel-Reglers gemäß der nebenstehenden Abbildung bewegt sich der Basketball-Spieler über das Spielfeld.



Der Spieler mit dem Ball dribbelt automatisch und ist immer dem Korb zugewandt. Der Verteidigungsspieler ist immer dem Ball zugewandt.

Um den Ball abzuwerfen, roten Reglerknopf drücken. Der Spieler hört dann auf zu dribbeln, hält den Ball über seinem Kopf und bewegt ihn dabei nach vorn und zurück (siehe Abbildung). Wenn der Reglerknopf losgelassen wird, wirft der Spieler den Ball ab. Wenn der Wurf zu einem Zeitpunkt gemacht wird, zu dem sich der Ball über dem Kopf des Spielers befindet, wird es ein langer, hoher Bogenwurf. Wenn der Wurf gemacht wird, wenn der Ball unten vorn gehalten wird, wird es ein kurzer, einfacher Wurf. Der Wurf ist immer in Richtung Korb.



Um den Korb gegen den Wurf des Gegenspielers zu verteidigen, Spieler zwischen den Ball und den Korb bringen. Wenn der angreifende Spieler den Ball abwirft, roten Reglerknopf drücken. Der Verteidigungsspieler springt dann hoch und kann den Wurf blocken und den Ball gewinnen. Ein Wurf kann nur dann geblockt werden, wenn sich der Ball im Aufwärtsbogen befindet; es gibt bei diesem Spiel kein "Korbhüten".

Um dem Gegner den Ball abzunehmen, Füße des Spielers auf die gleiche Höhe wie die des Gegenspielers bringen. Wenn der Ball beim Dribbeln die Hand des Gegenspielers verläßt, kann der Spieler den Ball angreifen und damit auf den eigenen Korb zurennen. Das Ballabnehmen wird mit etwas Übung sehr viel leichter und wird dann zum festen Bestandteil des Verteidigungsspiels.

HANDIKAP Schwierigkeits-Schalter

Wenn der Schwierigkeitsschalter auf der Konsole auf *B* steht, kann sich der Spieler sehr viel schneller von Korb zu Korb bewegen als bei der *A*-Stellung. Ein Spielanfänger, der die *B*-Stellung benutzt, kann sich deshalb leichter verteidigen und schneller laufen als sein Gegenspieler.

SPIELANFANG

Man stelle sich vor, daß man in der Mitte des Spielfelds etwa in der sechsten Zuschauerreihe sitzt. Das untere Ende des Bildschirms ist die nähergelegene Seite des Spielfelds. Die Körbe befinden sich in der Mitte der beiden Grundlinien. Die obere Hälfte des Spielfelds ist die weiterentfernte Seite.



Wie in der Abbildung oben zu sehen ist, stehen die beiden Spieler in der Mitte des Spielfelds und warten auf den "Sprungball", um das Spiel zu beginnen.

Die Punktzahl des linken oder grünen Spielers wird oben links auf dem Spielfeld angezeigt; die Punktzahl des rechten oder lila Spielers wird oben rechts angezeigt. Zwischen den beiden Punktanzeigen befindet sich eine Zeituhr, die bei Spielbeginn rückwärts von **4:00** zu zählen beginnt. Um Punkte zu erzielen, muß ein Ball durch den Korb gehen, bevor das Spiel bei **0:00** endet.

Um das Spiel mit einem Sprungball zu beginnen (Nach Einstellen des Schwierigkeits-Schalters), Rückstell-Schalter auf der Konsole drücken. Wenn der Schalter losgelassen wird, wird der Ball gerade nach oben geworfen. Sobald der Ball herunterkommt, ist das Spiel im Gange.

Nachdem ein Korb geworfen wurde, wird der Spieler, der den Korb geworfen hat, in die Mitte des Spielfelds zurückgestellt, um jetzt in die Verteidigung zu gehen. Sein Gegenspieler wird unter den Korb gestellt, um den Ball zu empfangen und seine offensiven Spielzüge zu machen.

Die Linie unter jedem Korb ist die jeweilige Grundlinie des Spielfelds. Ein Verteidigungsspieler kann beide Grundlinien übertreten. Ein angreifender Spieler kann den Ball nicht über die Grundlinie unter seinem Angriffskorb dribbeln. Dadurch wird das "Auf-Zeit-Spielen" verhindert.

SPIEL 1 Zwei Spieler

In dieser Version spielen zwei Spieler gegeneinander. Um das Spiel interessanter zu machen, können zwei Halbzeiten zu je 4:00 Minuten gespielt werden, wobei die Regler bei Halbzeit getauscht werden.

SPIEL 2 Ein Spieler

Mit Hilfe des rechten Reglers spielt ein Spieler gegen den Computer—und der Computer ist dazu programmiert, die Spielgeschicklichkeit des Spielers zu erhöhen. Je ausgeglichener der Spielstand, desto besser wird die Verteidigung des Computers und er macht mehr offensive Spielzüge. Der Spieler sollte versuchen, den Computer nicht mehr als einen 8-Punkte-Vorsprung gewinnen zu lassen, denn wenn der Computer es dann zum Ausgleich kommen läßt, verbessert er danach sein Defensivspiel viel schneller.

Vorschlag: Linken Schwierigkeits-Schalter zunächst auf **A** und rechten Schwierigkeits-Schalter auf **B** stellen. Wenn Sie den Computer um 6 bis 8 Punkte schlagen können, sind Sie ein geübter Spieler. Linken Schwierigkeits-Schalter dann auf **B** stellen. Wenn Sie den Computer um mehr als 4 Punkte schlagen können, sind Sie ein hervorragender Spieler.

Printed in U.S.A.

2 VIDEO GIOCHI

BASKETBALL



Per questo programma di giochi si usa il comando a leva. Assicurarsi che il comando sia ben collegato tramite la presa sul retro del Computer System. Consultare il manuale del Computer System per altre informazioni.

Tenere il comando a leva rivolto verso lo schermo televisivo con il pulsante rosso sulla parte sinistra.

Nota: Quando si inserisce o si toglie una cassetta si spenga il Computer. Ciò proteggerà i componenti elettronici e prolungherà la vita del Computer.

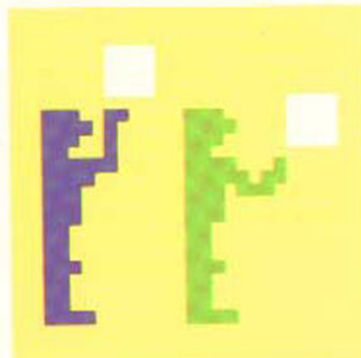
USO DEI TELECOMANDI

Muovendo il comando a leva secondo il disegno farete spostare il vostro giocatore per tutto il campo di gioco.



Il giocatore in attacco (con la palla) continuerà a palleggiare automaticamente e sarà sempre rivolto verso il canestro. Il difensore invece sarà sempre rivolto verso la palla.

Per tirare, premere il pulsante rosso sul comando. Il vostro giocatore smetterà di palleggiare e terrà la palla sopra la testa (v. disegno). Lasciando il pulsante il giocatore farà partire il tiro. Se il tiro è effettuato quando la palla è sopra la testa del giocatore, la traiettoria sarà lunga e molto arcuata. Se il tiro è effettuato quando la palla è più bassa il tiro sarà più diretto. La palla andrà sempre verso il canestro.



Per difendere il canestro il difensore si deve piazzare tra canestro e palla. Quando l'attaccante tira chi comanda il difensore deve lasciare il pulsante rosso: il suo giocatore salterà e potrà stoppare il tiro recuperando la palla. Si può bloccare il tiro solamente quando la palla sta ancora salendo.

Per carpire la palla, porre i piedi del vostro giocatore sullo stesso piano di quelli dell'avversario. Quando la palla lascia la mano durante il palleggio, cercate di prenderla e correte verso il canestro. Carpire la palla diventa più facile con la pratica e sarà parte integrante della strategia difensiva.

DIFFICOLTÀ

Quando il commutatore di difficoltà del Computer è nella posizione B, il giocatore può muoversi da canestro a canestro molto più velocemente di quando è nella posizione A. Allorché un principiante usa la posizione B avrà più facilità nel difendersi e nell'opporsi all'avversario.

INIZIO DEL GIOCO

Immaginate di essere seduti al centro del campo circa in sesta fila. Il fondo dello schermo è la parte a voi più vicina del campo. I canestri sono nella parte centrale mentre la parte alta del campo è la parte a voi più lontana. Come mostrato nella figura i due giocatori sono a centro campo in attesa del salto della palla per l'inizio della partita. Il punteggio della squadra verde appare nella parte alta a sinistra dello schermo. Il punteggio della squadra viola appare in alto a destra. Tra i due punteggi c'è il marcatempo. Quando il gioco inizia l'orologio comincia a scandire il tempo alla rovescia partendo da quattro minuti.



Nell'arco dei quattro minuti si devono realizzare i punti. Per iniziare la partita con il salto a due (dopo aver posizionato il commutatore di difficoltà) premere il pulsante "reset" del Computer. Rilasciando il pulsante la palla sarà lanciata in alto e quando cadrà la partita avrà inizio.

Quando si segna un canestro, il giocatore che lo ha fatto torna al centro campo in difesa. La palla passerà all'avversario che darà inizio alla sua azione d'attacco. Le linee sotto ciascun canestro sono le linee di fondo campo. Un giocatore in difesa può traversare questi limiti. In fase d'attacco il giocatore non può traversare questi limiti. In fase d'attacco il giocatore non può palleggiare la palla oltre la linea di fondo vicina al canestro avversario.

Gioco 1 - a 2 giocatori

In questa versione vi sono due contendenti. Per rendere la partita più interessante, giocare due tempi di quattro minuti ciascuno cambiando i comandi ad ogni tempo.

Gioco 2 - ad 1 giocatore

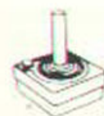
Usando il comando di destra, si gioca contro il Computer che è programmato per incrementare la vostra abilità. Più la partita si scalda e migliori diventano la difesa e le azioni d'attacco del Computer. Fate attenzione a non lasciare che il Computer accumuli più di otto punti di vantaggio perchè la sua difesa diventerà quasi insuperabile.

Suggerimenti: Iniziare ponendo il commutatore di difficoltà di sinistra sulla posizione **A** e quello di destra sulla posizione **B**.

Se si riesce a battere il Computer di 6-8 punti ci si può considerare un giocatore abile. Spostare quindi la leva di difficoltà di sinistra sulla posizione **B**. Se anche così si riesce a vincere il Computer con più di quattro punti ci si può considerare un giocatore di classe.

2 JUEGO VIDEO

BASKETBALL



Utilice sus Controles de Palanca de Mando para esta Cassette. Asegurese de que los Controles estén bien conectados a su Sistema Video Computador. Vea su Manual de Instrucciones para más detalles. Coja los Controles con el boton rojo a la izquierda, hacia la pantalla del televisor. Para jugar contra la computadora, emplee el Control derecho.

NOTA: Para prolongar la vida de su Sistema Video Computadora Atari y proteger los componetes electrónicos, la Consola debera estar apagada cuando se introduzca o se quite una Cassette.

ACCION DE LOS CONTROLES

Al movar su Control de Palanca de Mando según el diagrama, su jugador se moverá por el campo. El jugador que tiene la pelota, driblará automáticamente y mirará siempre hacia la canasta. El jugador de defensa mirará siempre a la pelota.



Para tirar, pulse el botón rojo del Control. Su jugador deberá deldriblar y retendrá la pelota, agitándola hacia adelante y hacia atrás, por encima de la cabeza (como se ve en el segundo diagrama).

Al soltar el botón del Control, el jugador tirará. Si se hace el tiro cuando la pelota está encima de la cabeza del jugador será un tiro largo, alto y arqueante. Si se hace cuando la pelota está delante del cuerpo del jugador, será un tiro corto y fácil. El tiro siempre irá en direccion de la canasta.



Para defenderse del tiro de su adversario, sitúese entre la pelota y la canasta. Cuando el otro jugador tire la pelota, pulse el boton rojo del Control. Su jugador saltara, podra bloquear el tiro y recuperar la pelota. Vd. podrá bloquear un tiro tan solo cuando la pelota esté en su trayectoria ascendente.

Para quitar la pelota, ponga los pies de su jugador enfrente de los de su adversario. Cuando la pelota salga de las manos de su adversario durante el regate, cójala y corra hacia su propia canasta. El quitar la pelota se hace mucho más fácil con la practica, y se hara parte integrante de su estrategia de defensa.

HANDICAP Programador de dificultad

Al estar el Programador de Dificultad de su Consola en la posición "B", su jugador podrá mover de una canasta a otra con mucha mas rapidez, que estando en la posición "A". De esta forma, un jugador principiante, utilizando la posición "B", podrá defender con mucha mas facilidad y podrá correr más de prisa que su adversario.

PARA EMPEZAR EL JUEGO

Imaginese que está sentado al lado del centro del campo, unas seis filas hacia atrás. Las canastas se enceuentran en el centro de las dos lineas de fondo. La parte superior del campo está en el lado más lejos de Vd.

Como se ve en el tercer diagrama, los dos jugadores estan en el centro del campo, esperando a que la pelota "salte", para empezar el juego. La puntuacion del jugador verde o izquierdo se ve en la parte superior izquierda del campo de juego; la del derecho o azul se ve en la parte superior derecha. Entre las dos puntuaciones se encuentra un reloj registrador. Al empezar el

